

Выпрямившись, Маркус улыбнулся и огляделся. Окружающие люди все еще были ошеломлены тем что только что произошло; им нужно было время чтобы разобраться в происходящем.

После нескольких мгновений неловкого молчания, Занир наконец-то заговорил и спросил о его прошлом.

Затем Маркус рассказал ему что около трехсот лет назад, в этой пещере произошла трагедия. Жадный капитан пиратов запечатал всю свою команду в этой пещере из-за параноидальных заблуждений о том что они предадут его. Это и была причина, по которой окружающая область начала насыщаться отрицательной энергией.

Само по себе это событие не принесло бы ничего плохого. Однако оно создало идеальную среду для начинающего некроманта.

Около двухсот пятидесяти лет назад, у Маркуса была черная полоса неудач. Сначала его подставил его лучший друг, а затем предала вся ассоциация магов.

Поэтому украв несколько запретных томов из архивов, он убежал в дикую местность, и чуть не умер от смерти. Именно в эти отчаянные минуты он начал слышать темные голоса, шептавшие прямо в его душу. Услышав что-то подобное, большинство людей отчаянно попытались бы убежать, но Маркус понимал что это была его последняя возможность.

Добравшись до запечатанной пещеры, Маркус обнаружил что она была открыта, и когда он вошел внутрь голоса стали громче. Запечатав вход, он вошел в глубины пещеры. Призывая его совершить ритуал, голоса разгневанных духов продолжали становиться все громче. В конце концов Маркус завершил запретный обряд некромантов.

Отдав свою жизнь и человечность, он получил бессмертие. После этого Маркус подумал что у него будет куча времени на создание своей базы и исследование разных заклинаний. Но к сожалению жизнь всегда находит способ все испортить. Вскоре после этого он был окружен авантюристами, после чего окончательно запечатан рейнджерами.

Пробыв в таком состоянии в течение столетия, он сгнил до такой степени, что едва мог продолжать существовать. Занир был прав подумав что он пытался собрать зомби для засады. Он также подтвердил что четыре упыря были козырем Маркуса. Затем Занир спросил может ли Маркус рассказать что находится в пещере.

«Хм, там осталось несколько вещей пиратов. Мечи, золото и тому подобное - вещи которые

меня никогда не интересовали. Ах! Внутри также есть моя старая филактерия, и несколько томов про некромантию, и мои исследования.»

«Сокровище и добыча! Сокровище и добыча!»

Узнав что в пещере есть сокровища, все люди естественно были взволнованы. Вернувшись к пещере, они обнаружили что зомби все еще охраняют вход. Кроме того, они заметили что окружающая местность начала возвращаться к нормальной жизни, но природе все равно понадобится время чтобы вылечить землю до ее первоначального состояния.

С помощью Маркуса, они смогли быстро найти несколько сундуков которые были погребены под землей. Открыв их, они обнаружили что большинство сундуков содержали золотые монеты и несколько драгоценных камней. Его подчиненные были очень счастливы увидев их, но Занир был немного разочарован.

В его мире и так уже было много монет, поэтому его больше интересовали интересные предметы. В сундуках они также нашли несколько обычных орудий, однако они были изготовлены из экзотических металлов, что поможет системе улучшить используемые сплавы.

Снова почувствовав разочарование, Занир схватил последнее оружие - простой одноручный топор. Поглотив его, он обнаружил что этот топор было чем-то необычным.

[Материал проанализирован:

Название: Топор

Тип: гравитация (возвращение)

Класс: уровень 5

Описание: Этот топор был выкован много веков назад примитивным племенем. Поскольку во время процесса зачарования произошел случайный взрыв маны, топор начал реагировать странным образом. После броска, он генерирует уникальное магнитное поле, которое помогает ему вернуться к своему владельцу.]

Немного поигравшись с топором, Занир обнаружил что он может манипулировать им. Топор мог парить вокруг него, танцевать и кружиться. Когда он бросал топор и тот достигал конца броска, он казалось бросал вызов физике, и возвращался прямо к Заниру.

Единственным недостатком было то, что Занир не мог придать этот эффект другому оружию.

Вскоре после этого они вошли в скрытое логово Маркуса.

Если бы его попросили описать это логово одним словом, он назвал бы его - уютным. Маленькая, немного тесная пещера была украшена несколькими разноцветными коврами. Различные книжные полки украшали заднюю стенку. Поскольку в комнате не было кровати, кое-кто спросил.

«А где ты спишь?»

«Я никогда не чувствую усталости.»

Затем кто-то другой пошутил.

«Думаю теперь нам не нужно решать кто будет вести ночной дозор!»

Рассмеявшись, все начали двигаться.

Поскольку он мог это сделать, Занир поглотил всю комнату Маркуса, перенеся ее в свой мир.

Последним предметом была старая филактерия - раковина черного цвета, которая сильно воняла.

Затаив дыхание, Занир подошел и быстро поглотил ее.

[Материал проанализирован:

Название: Филактерия

Тип: Раковина Предательства (пустая)

Класс: Уровень 1

Описание: Преданные их капитаном и оставленные на смерть, ненависть и отчаяние пиратов заполнила всю пещеру, оседая в этой обычной раковине. Жертва Маркуса превратила ее в духовный сосуд.]

Затем как и ожидалось, Занир услышал системное уведомление.

* Дин *

[Побочный квест завершен.]

Но то чего Занир не ожидал, было последующее уведомление.

[Бонусный раунд активирован. Хозяин будет перенесен в мир с избытком энергии. Временное ограничение для этого раунда составляет тридцать минут.]

<http://tl.rulate.ru/book/13443/462389>